



DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスク システム

KDS-GRN

グリーンベレー

GREEN BERET™

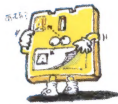
© KONAMI 1987



ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



1 どうふう
同封のディスクカード
用のしかくいシールを1
まい
枚、きれいいにはがします。



2 サイド エー サイド ビー
SIDE AとSIDE B
をよくたしかめて、決め
られた位置に、隅をきちんと
あわせてはりましょう。



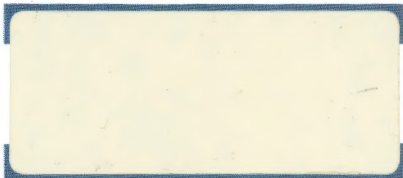
3 もう1枚のシールも
じょうずにきれいになれ
ば、完成です。



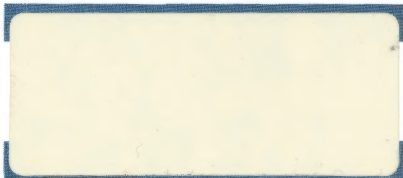
4 シールの四隅をもう一
度軽く押さえたらOK。
サア、キミもやってみよう！

- シールはディスクライターでの書き換え用ですので、セット売りにはついていません。
- シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ正しく貼ってください。(誤った位置に貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

▼グリーンベレー SIDE A用シール



▼グリーンベレー SIDE B用シール



ちゅうい
ご注意

シールをディスクカードに貼る場合は
指定位置へ、正しく貼ってください。
誤った位置へ貼ったり、重ね貼りをす
ると故障の原因となります。

GREEN BERET™

グリーンベレー

もくじ

- ゲームをはじめるには まえじゆん び ひつよう 前準備が必要なんだ……………2
- グリーンベレーストーリー……………4
- コントローラーの使い方 つか かた……………10
- が めん み かた 画面の見方……………11
- ふた り しゅじんこう しょうかい 2人の主人公 紹介 /……………12
- パワーアップのための武器 ぶき て い を手に入れろ /……………14
- ターゲット じょうほう 情報……………16
- てきへいじょうほう 敵兵情報……………22
- かく さいご なんかん 各ターゲット最後の難関……………24
- はかせ まめ じてん シナモン博士の豆辞典……………26
- おぼ ちゅうい じこう これだけは覚えておいてほしい 注意事項……………30

ゲームをはじめるには

前準備が必要なんだ

ファミリーコンピュータ本体ほんたいとRAMアダプタ、ディスクドライブただを正しく接続せつぞくしてから、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけてくる画面が出るので、ディスクカードのSIDE Aを上うへにしてセットする。とくに、裏表には注意しよう。

もしも、画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとセットしなおしてみよう！



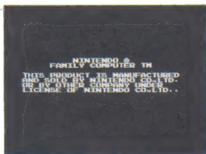
ナウ ローディング
“NOW LOADING…”と
いう表示のあと、右のような画
面が出てくる。SIDE Aが
上になっていないと出てこない。

右下のようなタイトル画面が
出たら、SELECTボタンで、
1人用か2人用を選択しよう。

また、“GAME OVER”
の表示中なら、CONTINUE
ができる。SELECTボタン

で、NOを選ぶとゲームの最初から。YESを選ぶと
ゲームオーバー時のターゲットの最初からできる。

ただし、CONTINUEは、3回までだよ。



ディスクドライブの赤ランプが、ついているとき
はEJECTボタンや、本体のリセットボタン、
電源スイッチにさわっちゃダメ！ ディスクシステ
ムの説明書も、よく読もう！

グリーンベレー ストーリー

さいきょう

最強のコマンダー・コンビ!

アンド

スティーブ&ベン!

かつて、コマンダー部隊のリーダーとして、その名をとどろかせた男・バトリック大佐。

彼は、最も優秀な部下である2人の兵士、スティーブ・E・ブルース中尉とベン・C・マイヤーズ少尉を呼び、ある特殊な任務を命じた。

この任務をひきうけた彼らは、100マイル北にある、コマンダー部隊の活動基地へと移動した。





『緊張状態にある東西両国。この中間にある謎の敵基地へ潜入し、ひそかに開発が進められているという最終兵器を破壊せよ！』

これが、スティーブとベンに与えられた任務だ！
2人は、この作戦のために活動基地で特訓を受けた。
戦闘に対する持ちまへのカンの良さで、彼らの武器の腕まへは、よりいっそうのみがきが、かけられた。

さくせんかいし
さあ、作戦開始だ！
つよ み
おれたちの強さを見せてやるぜ！！

ついに、作戦実行のときがきた！ 敵地へと向かう
スティーブとベンは、戦闘ヘリに乗りこんだ。
敵の高射砲が待ちうける、危険地帯上空を飛ぶ2人。
彼らは低空飛行をしながら、パトリック大佐と連絡
をとりあい、作戦地点をめざしていた。



と、そのと
き上空に、敵
の最新鋭大型
戦闘機が出現
した！
戦闘ヘリ対
戦闘機の壮烈
な空中戦が、
はじまった。

ストーリー

せんとう き こう
戦闘機の攻
げき
撃は、じつに
せいかく
正確だ！

だが、特殊
くん れん う
訓練を受けた
れき せん ゆう し
歴戦の勇士・
スティーブと
ペンの2人に
っては、敵
ではなかった。

しゅつげん ま
出現して間
もなく、戦闘
機は炎に包まれて落下していった。

もうすぐ作戦地点。2人はパラシュートで、降下
した。ところが、おもわぬアクシデントが発生した。身に
つけていたナイフ以外の武器を紛失してしまったのだ。



すす

進め、コマンドー!!

さいしゅうへい き

は かい

最終兵器を破壊せよ!

ふた り
2人は、ナイフしか持っていないのにもかかわらず、国境を越え、敵領内へ侵入していった!

ここは、銃弾が耳をかすめる戦場のまっただ中! しかし、だれも、そしてなにものも、スティーブとベンのお二人をおびえさせることはできなかった。

なぜなら彼らは、火薬の匂いの中で目覚めることを喜び、地雷の埋めこまれた戦地をとび歩くことに興奮さえ覚えるコマンドーなのだ。



ストーリー

『シッ、^{てき}敵だ…^{しず}静かに。ベン、^{ぶ き}武器を^{うば}奪え！』

^{さん ばく}緊迫した^{くう き}空気が^{なが}流れる……。敵は、まだ^{てき}気づいていない。ナイフを片手に、ベンがとびかかっていった！

スティーブ、ベン！ ^{かなら}必ずこの^{にん む}任務を^{せい こう}成功させてくれ！
^{さいしゅう へい き}最終兵器を^{かん ぜん}完全に^{は かい}破壊しないと、世界は、^{せ かい}壊滅^{かい めつ}状態^{じょうたい}になってしまうぞ！ ^{いつ こく}一刻もはやく。進め、スティーブ！ ^{せい こう}いそいでくれ、ベン！ ^{いの}成功を祈る！

グッド ラック
Good Luck!



コントローラーの使い方

+コントロールボタン = プレイヤーを上下左右に移動させられる。上を押すとジャンプして、下を押すと地面にふせる。また、はしごの前では、上を押すとはしごを登り、下を押すとはしごを降りる。

Bボタン = 敵をナイフで攻撃するとき使用する。

Aボタン = パワーアップ武器で攻撃する。

SELECTボタン = タイトル画面でボタンを押して、1人用か、2人用を選択する。

STARTボタン = セレクトしたゲームを始める。ゲーム中に押すと、ポーズ音が鳴り、ストップする。



か めん み かた
画面の見方



① ハイスコアー

② 1プレイヤーの
スコアー

③ 1プレイヤーの残り^{のこ}数^{すう}

④ 1プレイヤーのパワー
アップ^{ぶ き}武器^{のこ}の残り^{だん}の弾^{すう}
数

⑤ 2プレイヤーの
スコアー

⑥ 2プレイヤーの残り^{のこ}数^{すう}

⑦ 2プレイヤーのパワー
アップ^{ぶ き}武器^{のこ}の残り^{だん}の弾^{すう}
数

ふた り 2人の主人公 しゅ じん こう しょう かい 紹介!



おも 思わぬアクシデントによって、ステ
ィーブとペンの武器はこのアーミーナ
ィフだけとなってしまった。だが、刃
わたり20cmの銀色に光るナイフは小さ
くても頼りになるやつだ。

スティーブ

ほん めいよう 本名=スティーブ・E・ブル
ース中尉。かつてコマンドー部
隊でかつやくし、訓練や実戦で
多くの経験をつんでいるベテラ
ンの兵士だ。戦場での彼の判断
力は、ずばぬけている。また、
あらゆる武器や兵器、各種の東洋武術なども思い通り
に使いこなせるという能力もあるのだ。



ベン

ほんみょう
本名=ベン・C・マイヤーズ
しょうし
少尉。スティーブとは昔から強い友情で、固く結ばれている。
ゆうじょう
火器武器のあつかいにかけては、
かきぶき
天才的な腕まえである。あらゆる
てんさいてきうで
武器をも使いこなし、乗りもの
ぶじゆつつかの
のの操縦もかなりのものだ。メ
そうじゆう
力などにも強く、ほとんどの装置をあつかえる。



ツープレイヤー

★2P同時プレイ!!★

なんと、このゲームはふたり2人のプレイヤーがどうじ同時にプレイできる。スティーブとベンが力を合わせれば、怖いものなし！ ふたり2人のうち、どちらかがロケットランチャーか手榴弾を奪い取ったら、もうひとりみかためいちゆうのこの弾数が2発以上あれば、ふたり2人ともそれぞれの武器が持てるぞ！

パワーアップのための 武器を手に入れる!

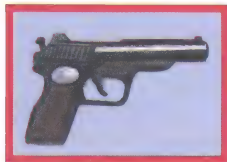
キミが戦うためには武器が必要だ。はじめからキミが持っている武器は腰につけたアーミーナイフ一本。これでは生き残るのがやっとだ。そこで武器を敵から奪い取るのだ。黄色い服の敵をナイフで倒すと、パワーアップの武器を投げだすはず。それを奪い取れ!

●ロケットランチャー=全長132 cm、重量5500 g、最大射程600 m、対戦車用兵器なので、威力は大きい。

スティーブ
とベンが協力
して使えば、
威力倍増。㊤
ボタンで発射。



手榴弾 = 全長 11.4cm、重量 596g、
 装着用品の重量 56g、近距離の攻撃
 に使用すれば、一度に多くの敵を倒
 せる。2人が協力して使えば、威力
 が増す。Ⓐボタンで投げる。



ピストル = ストルヴァMP
 75。口径 0.9cm、全長 22.4cm、
 重量 1030g、サブマシンガン
 ほどの威力のある拳銃。一定
 の時間内 Ⓐボタンで連射。

ラッキースター = 黄色い服の敵を
 ナイフで突くと、赤白に点滅する星
 がでてくることがある。このラッキ
 ースターを取ると、一定の時間内は
 無敵になれる。



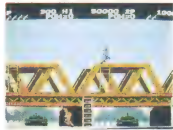
ターゲット情報

これが敵の本拠地内だ！ ターゲットは全部で6つ。
最終秘密兵器は最後のターゲットにあるぞ。そこま
では武装兵や最新兵器が待ちうけているだろう。命を
かけて戦うキミたちに各ターゲットの情報を教えよう。
さらに、どこかに地下ステージもあるぞ！

●第1ターゲット



〈鉄橋〉… 近隣の国につながる唯一の鉄道だ。国境を突破し、敵の本拠地内へ侵入すると、はじめて敵兵と遭遇する場所だ。

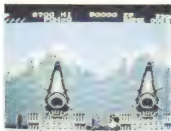


〈ミサイル車〉… 最新のミサイルを積んだトレーラーに出くわす。敵の本拠地内にいるという緊張感と闘争心が高まってくる。



〈ミサイル発射台〉……雪を頂くあの
山のふもとに、最終秘密兵器がかく
された基地があると聞く。

第1ターゲットもここで終わりだ。
さあ、いくぞ！

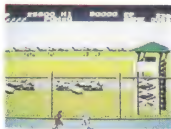


●第2ターゲット



〈軍飛行場〉……敵軍飛行場のフェン
ス前だ。敵の飛行場とはいえ、広く
てすばらしい。おっと、感心してい
るひまはない。見張り台の敵が、こ
ちらに気づいて撃ってきたぞ！

〈軍飛行場トラック前〉……ここは、
なんて広い飛行場なんだ！ おや、
あそこにとまっているのは敵の輸送
用トラックだな。



●第3ターゲット



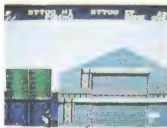
〈^{みなと}港の^{そうご}倉庫〉…^{てきぐん}敵軍の^{ふね}船が^で出入りしているこの^{みなと}港には、^{なんにか}なにが^{きんぱく}緊迫した^{くうき}空気が^{なが}流れている。

この^{そうご}倉庫の中には、^{なにか}いったいなにが^{はい}入っているのだろう!?

〈^{コンテナ}コンテナ〉…この^{コンテナ}コンテナの中には、^{ぶき}武器が^{やま}山ほどあるに^{ちが}違いない。

そして^{みんかんせん}民間船を^{よそお}装った^{おおがたせん}大型船が^のコンテナを^{しゅっこう}乗せ^{じらい}出港するのだ。^{ちゅうい}おつと^{ひつよう}ここは^{地雷}地雷にも^{注意}注意が必要だ!

〈^{せんすいかんどう}潜水艦用^{ドック}ドック〉…^{さいしんがた}最新型の^{せんすい}潜水艦が^{かん}停泊している。^{みなと}港の^{ターゲット}ターゲットも^{うす}うすだ。^{ん?}ん? ^{とおいぬ}遠くで^な犬の^{こえ}鳴き声が^むするぞ。^{はし}なんだ!?! ^{なにか}なにかが^むこちらへ^{はし}向かって^{はし}走ってくるぞ!!



●第4ターゲット

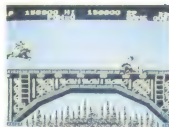
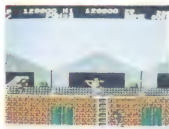


かくのう こまろ
〈格納庫前〉…戦闘機^{せんとう き}の格納庫^{かくのう こ}だ。
ジェット戦闘機^{せんとう き}の尾翼^{びよく}が光^{ひか}っている。

おっ！ ドラム缶^{かん}の中から敵^{なか}の兵士^{てき}が重機関銃^{じゅう き かんじゅう}を撃^うってきた！ まったく、ここは命^{いのち}がいくつあっても足りないぜ！

〈フェンス前^{まえ}〉…このフェンス^むの向こう側^{がわ}には、いったいなにがあるの
だろう？ 足元^{あしもと}の地雷^{じらい}にも注意^{ちゅうい}が必要^{ひつ}だな。そういえば、山^{やま}に近づいた
せいか、針葉樹^{しんようじゆ}の森^{もり}がだんだんと広^{ひろ}がってきた。

〈大鉄橋前^{だいてつきょうまえ}〉…この国^{くに}で最大規模^{さいだい きぼ}の輸送能力^{ゆそうのうりよく}を持つ鉄道^{も てつどう}の、大鉄橋^{だいてつきょう}が見えてきた。やや！ 敵^{てき}のオートジャイロ^{おそ}が襲^{おそ}ってきた。こいつはてごろ
そうだ!!

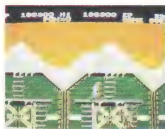




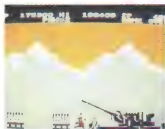
●第5ターゲット



〈倉庫〉…ものすごい寒さだ！ 敵
冬の国だとは聞いていたが、これほどとは思わなかった。しかし、これだけ火薬庫が並んでいても、この吹雪では、味方の偵察機も見つけられないはずだ。



〈迫撃砲〉…敵の基地も近い。目の前には巨大な迫撃砲があり、地面には地雷が数多く埋められている。



このはりつめた緊張感！ ガンバレ！ 基地まであと少しだ。

〈基地前〉…ついにたどりついた。この壁さえ越えれば敵基地内部だ。つまり、この壁の中に最終秘密兵器が、かくされているわけだ！



これからが本当の戦いだぞ！

●第6ターゲット



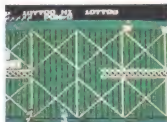
〈フォークリフト〉…やつとの思い
で基地の内部に潜入したが、いった
い最終秘密兵器はどこにあるのだろ
う？ どうやら武器をフォークリフ
トで運びこんでいるようだな。

〈戦闘機〉…あつ！ あれは幻の大
型戦闘機と噂されている、シルバー
シャークじゃないか！

しかし、こんなところでお目に
かかれるとは思わなかったな。

〈最終秘密兵器〉…あれはなんだ！？
そうか、あれが目的の最終秘密兵
器なんだな。

さあて、いよいよ破壊作戦の開始
というわけだ。いくぞ！！



でき へい じょう ほう 敵兵情報

ターゲット内では多くの敵兵が出てきて、キミの進
攻を妨害する。これから敵兵の情報を教えよう。



★歩兵…走ってくるだけだ
が、さわるとアウトだ。
やられる前にナ
イフで倒せ。



★空手兵…カンフ
ーの心得のある兵
士で、こいつのキ
ックをくらえば、
ひとたまりもない。
ジャンプをしなが
らナイフ攻撃だ。

★ピストル兵…ピスト
ルを撃ちながら走って
くる。弾は、ふせてよ
ける！



● マシンガン兵…ピストル兵より
 も強く、弾の数も
 だんぜん多いぞ。地
 面にふせ



ながらナイフ
 で突け。そのと
 き、ほかの兵士
 にも注意しろ。



● 砲兵…ドラム
 缶の中にかくれ
 て重機関銃を撃
 ってくる。

敵の弾をよけ
 ながらナイフで
 攻撃するのは、
 むずかしいぞ。



● パラ
 シュート

兵…パラシュートで
 降下しながらマシン
 ガンを撃ってくる。
 地上に降りたらマ
 シンガン兵になる。

かく さい こ なん かん 各ターゲット最後の難関

それぞれのターゲットの最後には、手ごわい敵がまちかまえている。しかも、敵は1人じゃなく集団で襲ってくるんだ。やつらを倒さないと、次へ進めない！

だい 第1ターゲット

て
手だ！ ぐずぐずしていたら、
あたま
頭をヒットされるぞ！

●空手兵…こいつらは、カンフーの使い



だい 第2ターゲット

●ロケットマン…ジェット
ふんしゃ さいしんりょく と
噴射の推進力で飛びまわり、空
こうげき
から攻撃してくる。さわったら
アウトだ！ き
気をつけろ。



だい
第3ターゲット

犬…
せんとうよう
戦闘用

くんれん ぐんようけん
に訓練された軍用犬だ。
ぜったい
絶対になめてかかるな！

だい
第4ターゲット

オート
ジャ

ひとり の こがた
イロ…1人乗りの小型ヘリ
コプター。空から手榴弾を
な
投げつけてくるぞ。



だい
第5ターゲット

パラシュート部
隊…マシンガンをつぎ

う
撃ちながら、パラシュートで次つぎと
こうか
降下してくる。

だい
第6ターゲット

最終
秘密兵

き
器…これはなにか？ それ
さいご
は最後にあきらかになる。



シナモン博士の
豆辞典



Q

シナモン博士、こんにちは！

よくハードやソフトという言葉
を聞くけど、意味がよくわからないので教えてください。



A

うん！ いい質問だね。

コンピューターの機械本体のことをハード。

それに対して、プログラムやデータをソフトっていうんだよ。

だから、ハードだけじゃ機械は動かない。ソフトがあって、はじめて役目をはたすんだ。わかったかな……。



Q

ファミコンと^{エム エス エックス}MSXの
ちがうところは^{シー ビー ユー}CPUだ
って聞いたんです。

けど意味がわかりません。
シナモン^{はかせ}博士、^{シー ビー ユー}CPUってな
んなんですか？



A

ちょっとむずかしいけど、^{シー ビー ユー}CPUっていう
のは、^{ちゅうおうえんざんしゅりそうち}中央演算処理装置のことなんだ。

これは、わかりやすくいうと、ファミコンの中の
^{そうち}装置に^{きおく}記憶させておいた^{じょうほう}情報を取りだして、すべての
作業を^{しじ}指示するところなんだ。まあ、人間の^{にんげん}頭脳^{ずのう}みたいな
ものだね。



だから、ファミコンの中に^{なか}
^{シー ビー ユー}CPUがなかったら、^{から}空っぽ
のおべんとう^{ぼこ}箱^{おな}と同じさ。

Q

じゃあ^{はか}博士^せ。

そのファミコンの^{ずのう}頭脳^{しーピーユー}であるCPUには、
どんなものが^{つか}使われているんですか？

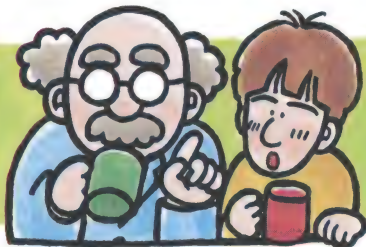
A

ファミコンには、6502という^{しゅるい}種類^{しーピーユー}のCPU
が使われているんだ。

この6502は、アメリカの^{ゆうめい}有名^{おな}なパソコン「アップ
ル・II」の^{ツー}CPUと、ほぼ同じものなんだぞ。

だから、まあ、^{にほん}日本のファミコンは、「アップル
・II」の

ちょうど
^{おとうと}弟^{おとうと}みたいな
ものだ
といえる
んじゃないかな
……!?



Q ねえ博士。ファミコンとテレビをちゃんと正しくつないでるのに画面がきたないんだ。どうして？



A ファミコンなんかの電子回路を使ったものは、作動するときに電気的な雑音をおこしやすいんだ。そうして、雑音が接続コードからテレビに伝わっていくから画面がきたなくなるんだ。

だから、ファミコンとテレビをつないでいるコードの位置をちょっと動かしてみたり、まきかたをかえてみると、すこしはきれいになるよ。とにかくテレビとファミコンのコードをさわるときは、わしのよう^{しんちゅう}に慎重に……あっ！……ビリビリビリッ。

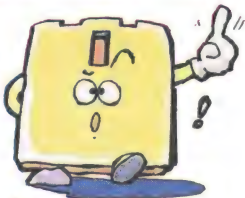
Q シナモン博士!! だいじょーぶですか!?

A うん、だいじょーぶだ……。



これだけは覚えておいて ほしい 注意事項

ディスクカードは、カセット
トよりもデリケート！ 注意
事項を守って使わないと、こ
われてしまうぞ！

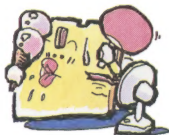


ディスクは大切に取り扱いおう！



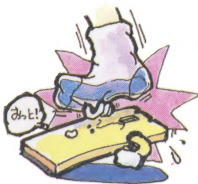
ディスクカードの窓から見え
る、茶色の磁気フィルム部分に
は、直接指などで、絶対にさわ
らないで！ それから、その部
分は、汚したり、傷つけたりし
ないように気をつけよう！

●ディスクカードは、^{しっけ}湿気や^{あつ}暑さにはとっても^{よわ}弱い。だから、^{かぜとお}風通しのよい、^{すず}涼しい^{ばしょ}場所に^{ほかん}保管しよう！



●ホコリはディスクカードの^{たいてき}大敵！ ゴミゴミしたところは、^{だい}大キライ。

また、^{ちよくしやにつこう}直射日光の^あ当てる^{ばしょ}場所にも、置かないようにしよう。



●^{じしやく}磁石を^{ちか}近づけると、^きデータが消えちゃうぞ！ ^{じしやく}磁石だけでなく、^{じりよく}テレビやラジオなどにも、^{ちか}磁力があるんだ！ ^{ちか}近づけないようにしよう。

●^お折りまげたり、^ふ踏んづけたりするのは、もつてのほか。いつも^{なか}プラスチックの^いケースの中に入れておこう！



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が、規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B. SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が、逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

このたびはコナミの「グリーンベレー」をお買い上げ
いただきまして、誠にありがとうございます。なお、
ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。

グリーンベレー
**GREEN
BERET**™
© KONAMI 1987

1987年4月10日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.東京03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL.大阪06-334-0335(代)

編集 コス力出版株式会社

〒113 東京都文京区本郷5丁目25-16 TEL.東京03-818-8301(代)

© KONAMI 1987

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KDS-GRN



T4 988602 526493